



airship city



RÈGLES DU JEU



INTRODUCTION

Bienvenue à Airship City !

Ayant décidé de quitter la Terre pour vivre dans les cieux, l'humanité réunit tous les dirigeables qui lui permettront de s'élever dans les nuages. Elle dénomme ce berceau aérostatique Airship City, la cité des ballons dirigeables, ces aéronefs qui seront au cœur de son nouveau mode de vie.



Cependant, cette nouvelle cité manque encore d'un moyen de transport fiable et de nombreuses améliorations cruciales.

En tant qu'ingénieur aérostatique, vous allez assembler des matériaux, compléter des contrats, et construire des édifices, des aéronefs et des installations afin de promouvoir le développement de la ville.

Deviendrez-vous célèbre grâce à votre contribution au progrès d'Airship City ?

SOMMAIRE

■ INTRODUCTION.....	2
■ CRÉDITS	2
■ MATÉRIEL.....	3
■ APERÇU DU JEU.....	4
× Plateau Entrepôt.....	4
× Plateau Contributions.....	4
× Plateau Économie.....	5
× Tuiles d'Emplacement.....	5
× Tuiles Contrat.....	5
■ MISE EN PLACE.....	6
× Installation de la ville.....	6
× Préparation de l'entrepôt.....	6
■ RÈGLES GÉNÉRALES.....	7
× Activer l'équipage.....	7
× Manipuler les emplacements.....	7
× Remplir un contrat.....	8
× Bonus de Badge.....	8
× Bonus d'occupation.....	8
× Entretien.....	8
■ TUILES D'EMPLACEMENT.....	9
× Bureau d'architecte.....	9
× Générateurs de ressources.....	9
× Guilde.....	9
× Aéroport.....	9
× Phare.....	9
× Marché.....	9
× Hangar.....	9
× Atelier.....	10
■ DIRIGEABLES.....	10
■ TUILES COMPÉTENCE.....	11
× Vol de longue distance.....	11
× Habile négociateur.....	12
× Marchandage.....	12
■ FIN DE LA PARTIE.....	12
■ CALCUL DU SCORE.....	12
× Récompenses de contribution.....	12

CRÉDITS

- **Auteur** : Masaki Suga
- **Illustrations** : Saori Shibata
- **Logo et boîte** : Yannick Da Veiga
- **Maquette** : Marc Brouillon et Louise Combal
- **Direction artistique** : Mathieu Harlaut
- **Lead Producer** : Safuan Tay
- **Développement** : Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie et Ana Theodoro
- **Règles (version anglaise)** : Adam Krier
- **Relecture** : Marco Portugal
- **Éditeur original** : David Preti
- **Traduction française** : Funforge (Jérémy Tordjman)
- **Relecture (version française)** : Gersende Cheylan et Jérémy Tordjman

Un remerciement tout particulier à tous nos testeurs !

© 2020 Analog Lunchbox, tous droits réservés. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sans permission spécifique. Airship City et Analog Lunchbox sont des marques déposées d'Analog Lunchbox Ltd. CMON et le logo CMON sont des marques déposées de CMON Global Limited, 201 Henderson Road #09-23/24 Singapour 159545.

© 2021 Funforge s.a.r.l. Tous droits réservés pour l'édition française. Publié sous licence CMON Global Limited. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.

Ce produit n'est pas un jouet et ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



MATÉRIEL



1 jeton Premier joueur



6 marqueurs Tarif



1 marqueur Manches



4 marqueurs Points de victoire



16 jetons Équipage



16 marqueurs Ressources



4 marqueurs Points de victoire 20/40



80 marqueurs Don



7 tuiles Bonus de phase



20 tuiles Contrat



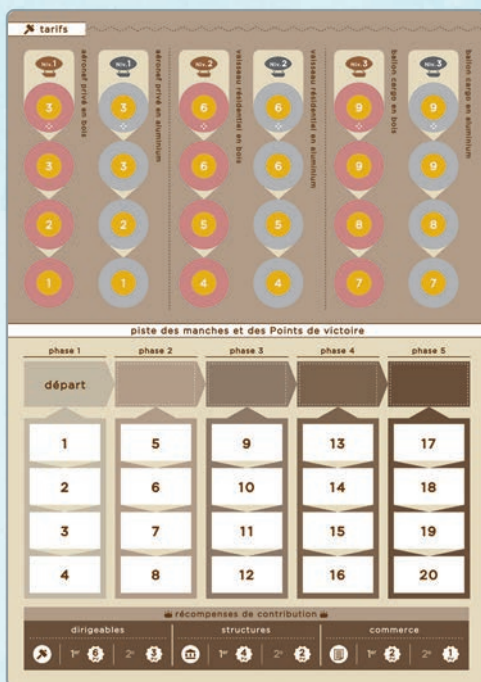
12 tuiles Compétence



16 tuiles Rénovation



4 plateaux Entrepôt



1 plateau Économie



16 tuiles d'Emplacement



1 plateau Contributions

APERÇU DU JEU


✕ Plateau Entrepôt

Sur votre plateau Entrepôt, vous gérez les Ressources, les Contrats, les Compétences et les Renovations dont vous disposez. Utilisez les marqueurs Ressources pour indiquer le nombre de ressources de chaque type que vous possédez.

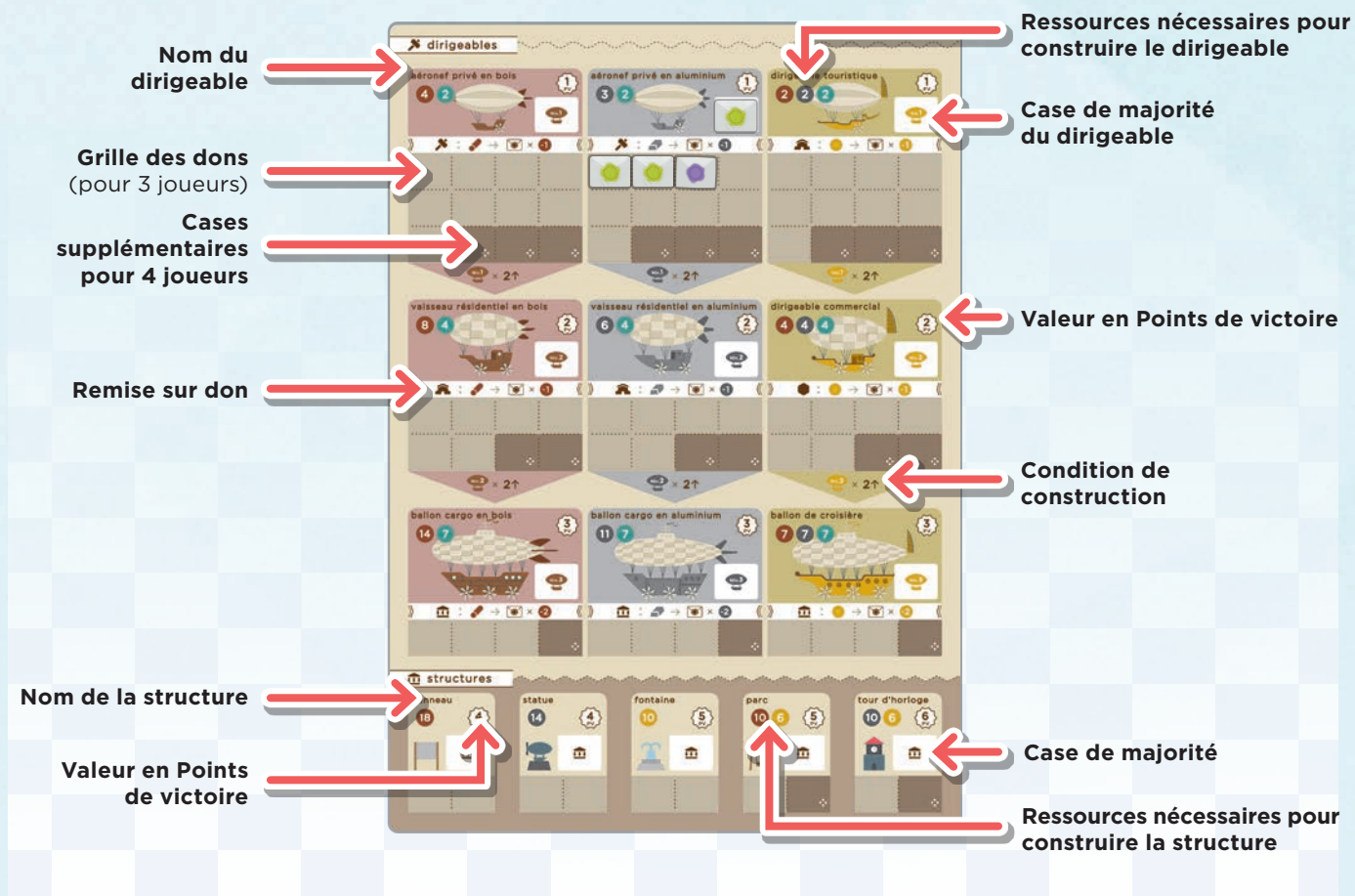
Note : si un joueur doit gagner plus de Ressources que le maximum affiché sur son plateau, tout excédent est perdu.



✕ Plateau Contributions

Sur le plateau Contributions, les joueurs placent leurs  pour compter les dirigeables et les structures qu'ils ont octroyés à la ville.

Note : vous ne pouvez pas placer de  sur une Grille des dons pleine.



✕ Plateau Économie

Le plateau Économie sert à suivre l'évolution du prix de vente des dirigeables, le déroulement des phases et des manches, ainsi qu'à marquer les Points de victoire (PV) des joueurs. Lorsque vous gagnez des points, déplacez votre marqueur Points de victoire sur la piste des manches. Une fois arrivé à 20 PV, remplacez votre marqueur PV par votre marqueur 20/40, côté 20 visible, et repartez du début de la piste. Si vous arrivez de nouveau à 20, faites de même, côté 40.

En bas du plateau sont affichées les Récompenses de Contribution.

Note : au début de la partie, placez les marqueurs Tarif au sommet de chaque piste de Tarifs (partie à 4 joueurs) ou sur la case en-dessous (partie à 3 joueurs).

The diagram shows the Economy Board with the following components labeled:

- Pistes de Tarifs:** The top section with five tracks for different materials: 'aérostat privé en bois', 'aérostat privé en aluminium', 'vasteau résidentiel en bois', 'vasteau résidentiel en aluminium', and 'ballon cargo en bois'. Each track has a marker and a price indicator.
- Piste des phases:** The middle section with five phases (phase 1 to phase 5) and their respective bonuses.
- Piste des manches:** The bottom section with a grid of 20 slots for tracking progress.
- Récompenses de Contribution:** The bottom-most section showing rewards for dirigables, structures, and commerce.

Labels on the left side of the board:

- Marqueurs Points de victoire (1 par joueur):** Points to the top row of colored markers.
- Marqueur Manches (placé au début de la partie):** Points to the 'manche' marker in phase 1.
- Tuiles Bonus de phase (voir Installer la Ville, page 6):** Points to the bonus tiles in phases 2-5.
- Récompenses de Contribution (PV bonus de fin de partie, voir page 12):** Points to the bottom section.

Labels on the right side of the board:

- Pistes de Tarifs:** Points to the top tracks.
- Piste des phases:** Points to the middle phase section.
- Piste des manches (sert aussi au calcul des PV):** Points to the bottom grid.

✕ Tuiles d'Emplacement

S'arrêter sur une tuile d'Emplacement permet au joueur dont c'est le tour de bénéficier de l'action de cette tuile.

The diagram shows two Location Tiles: 'Face basique' and 'Face développée'.

- Face basique:** Shows a valley with a dirigible. Labels point to:
 - Type de rénovation:** The top-left corner.
 - Effet de la tuile:** The bottom box showing '+1 et +1'.
- Face développée:** Shows a valley with a dirigible and a badge. Labels point to:
 - Nom:** The word 'vallée' at the top.
 - Bonus de badge:** The '+1' badge in the top-right.
 - Bonus d'occupation:** The '+1' badge in the bottom-right.

✕ Tuiles Contrat

Validez des contrats pour gagner des Points de victoire et de l'Or.

The diagram shows a Contract Tile with the following components labeled:

- Durée du contrat:** Points to the '1 | contrat' text at the top.
- Ressources nécessaires pour valider le contrat:** Points to the resource requirements: '× 2' (wood), '× 1' (aluminum), and '× 1' (gear).
- Valeur en Points de victoire:** Points to the '1 PV' icon.
- Valeur en Or:** Points to the '1' gold coin icon.

MISE EN PLACE

✕ Installation de la Ville

1. Mélangez et disposez aléatoirement les 16 tuiles d'Emplacement face basique visible, en formant une grille de 4x4 au centre de la table.
2. Placez un marqueur Tarif sur la case du haut de chaque piste de Tarifs (à 4 joueurs) ou sur celle d'en dessous (à 3 joueurs).
3. Séparez les tuiles Bonus de phases 2 et 3 des tuiles Bonus de phases 4 et 5, puis mélangez chaque pile face cachée. Placez les tuiles Bonus correspondantes, face visible, sur chaque case de la rangée. Remettez dans la boîte les tuiles non utilisées.
4. Placez les marqueurs Points de victoire sur la case de départ. Placez le marqueur Manches sur la case 1 de la piste des manches.
5. Mélangez les 20 tuiles Contrat face cachée et placez-les à côté du plateau Contributions pour former la pioche Contrats. Puis, piochez les 5 premières tuiles et placez-les face visible près de la pioche. Ce sont les contrats disponibles.
6. Choisissez le premier joueur. Il reçoit le jeton Premier joueur qui détermine l'ordre des manches.

Note : le jeton Premier joueur ne change pas de propriétaire pendant la partie.



✕ Préparation de l'entrepôt

7. Choisissez une couleur et placez devant vous le plateau Entrepôt, les 4 jetons Équipage, les 20 marqueurs Don et le marqueur Points de victoire 20/40 assortis. Prenez 1 marqueur Ressources de chaque type, 4 tuiles Rénovation (1 par couleur) et 3 tuiles Compétence (1 par type).
8. Placez 2 jetons Équipage face recto (fond coloré) sur l'emplacement aéroport.
9. Placez votre marqueur Ressources sur le chiffre approprié de la piste Propulsion : 3 pour le premier joueur, 4 pour le deuxième joueur, et 5 pour les joueurs restants. Puis, placez un marqueur sur le chiffre 2 des trois autres pistes.
10. Placez vos 4 tuiles Rénovation (côté symbole et coût de Rénovation visibles) sur les pistes de Ressources de même couleur en recouvrant les cases 11 à 20.
11. Gardez les 2 jetons Équipage restants, les 3 tuiles Bonus, les 20 marqueurs Don et le marqueur Points de victoire 20/40 à côté de votre entrepôt.

RÈGLES GÉNÉRALES

Airship City se joue en 5 phases, chacune divisée en 4 manches. Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre.

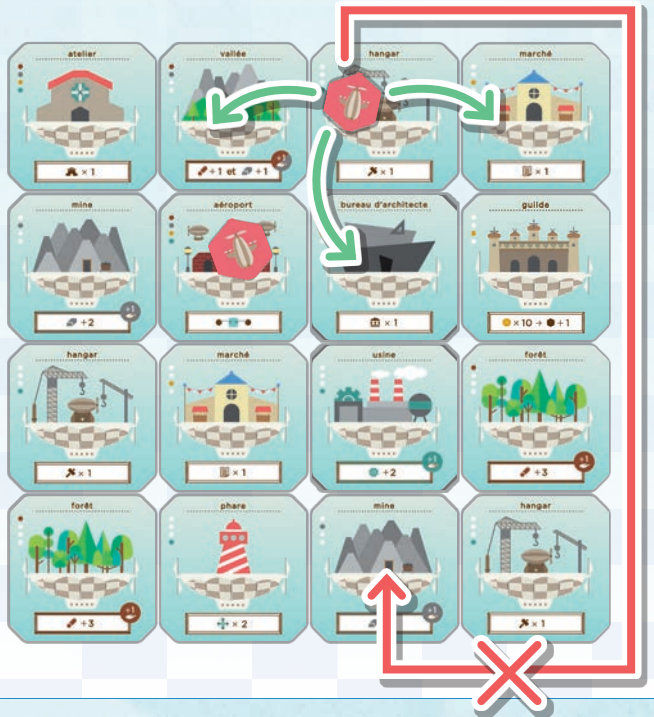
Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour, la manche est finie. Déplacez alors le marqueur Manches sur la case suivante de la Piste des manches et lancez la manche suivante (ou terminez la partie, voir *Fin de la partie* page 12).

✕ Activation de l'équipage

Durant votre tour, activez chacun de vos jetons Équipage un à un. Pour activer un jeton Équipage, déplacez-le sur une tuile d'Emplacement adjacente à celle où il se trouve. Vous pouvez ensuite choisir d'utiliser l'effet de la tuile de destination (Voir *Tuiles d'Emplacement*, page 9).

Note : votre équipage ne peut pas se déplacer en diagonale. Vous devez réaliser l'activation complète de chacun de vos jetons Équipage, l'un après l'autre.

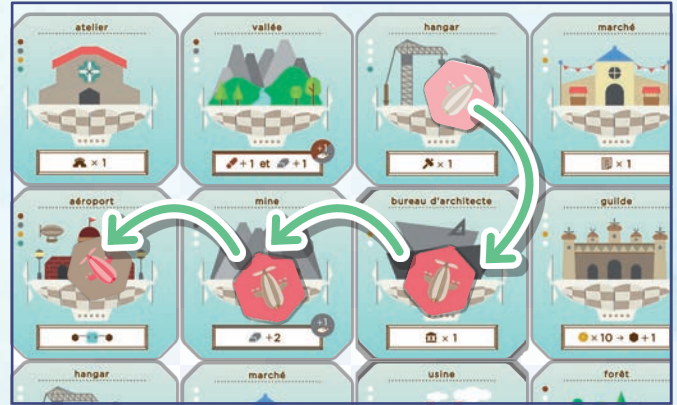
Exemple : l'équipage de Fox se trouve sur la tuile Hangar au début de son tour. Il peut donc le déplacer sur la vallée, le marché, ou le bureau d'architecte. Il ne peut pas le déplacer sur la mine, car la tuile n'est pas adjacente à son point de départ.



Si vous déplacez votre équipage sur une tuile contenant déjà un de vos jetons Équipage, vous ne pouvez pas vous arrêter sur la tuile ni utiliser son effet. Déplacez votre équipage d'une case de plus, puis utilisez l'effet de cette nouvelle tuile.



Note : la présence d'un équipage adverse ne vous empêche pas de vous arrêter sur la tuile et ne provoque pas ce changement de trajectoire.


Exemple : Fox veut aller au bureau d'architecte, mais un de ses jetons Équipage est dessus. Il continue donc son chemin et choisit d'aller à la mine. Comme il a un autre de ses équipages dessus, il avance donc d'une case et finit à l'aéroport.

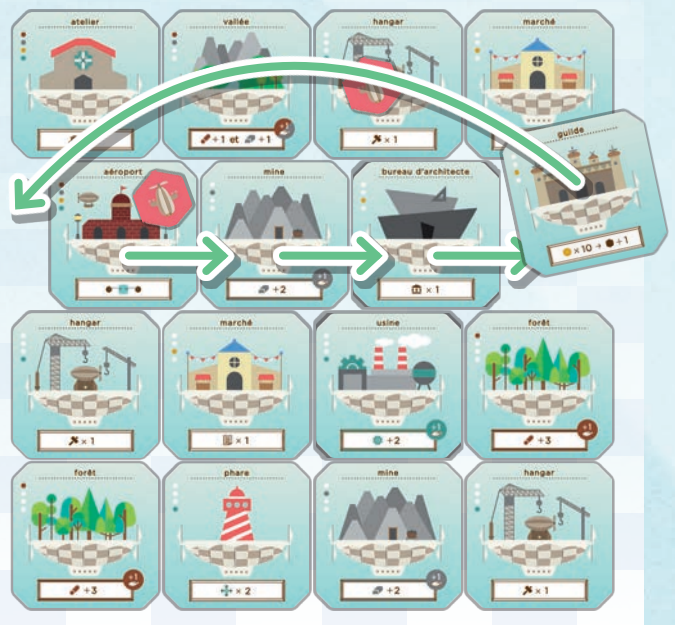


Une fois que vous avez complété l'activation d'un équipage, retournez le jeton face verso (fond gris) pour marquer son utilisation. Au début de chaque manche, retournez tous les jetons Équipage face recto (fond coloré) pour qu'ils redeviennent utilisables.

✕ Manipuler les emplacements


À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez dépenser 1  pour faire glisser toutes les tuiles d'Emplacement d'une ligne ou d'une colonne d'une case dans la direction orthogonale de votre choix. Placez la tuile d'Emplacement poussée hors de la grille dans l'espace vide à l'autre bout de la rangée. Vous pouvez faire cette action autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous dépensez 1  à chaque fois.

Exemple : Fox veut déplacer son équipage de l'aéroport à la guilde. Il dépense 1  pour glisser toutes les tuiles de sa rangée d'une case vers la droite. La guilde poussée hors de la grille se retrouve adjacente à son équipage.



✖ Remplir un Contrat

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez remplir un Contrat que vous avez acquis en payant les ressources décrites sur la tuile (voir *Marché*, page 9).

Placez les tuiles Contrat validées à droite de la zone Contrats validés de votre entrepôt. Gagnez immédiatement les valeurs en PV et en  indiquées sur chaque Contrat lors de sa validation. À la fin de la partie, tous vos Contrats non validés seront considérés comme échoués et déduits de votre score.

Vous pouvez remplir plusieurs Contrats durant un même tour.



Votre tour se termine une fois que tous vos équipages ont été activés et que vous avez effectué toutes vos actions.

✖ Bonus de badge

Chaque Rénovation retournée révèle un badge (voir *Atelier*, page 10).



Lorsque vous activez l'effet d'une tuile d'Emplacement développée, si l'une de vos tuiles Rénovation retournées comporte le même badge que celui indiqué sur la tuile d'Emplacement, à la fin de l'activation, gagnez les Ressources indiquées à côté du badge. Si vous n'activez pas la tuile (par exemple, si l'action est impossible), vous ne recevez pas ce bonus.

Exemple : Fox utilise l'atelier pour retourner sa tuile Rénovation Bois. Désormais, si un de ses équipages active l'effet d'une tuile Développée comprenant , il collecte ensuite +1 .

 +1	Gagnez 1 Bois	 +1	Gagnez 1 Aluminium
 +1	Gagnez 1 Or	 +1	Gagnez 1 Propulsion
 +2	Gagnez 2 Or	 +1	Gagnez 1 Bois
 +1	Gagnez 1 Bois, 1 Aluminium, Or OU 1 Propulsion	 +1	OU 1 Aluminium

Note : vous ne pouvez recevoir que les Ressources correspondant aux Rénovations que vous avez retournées.

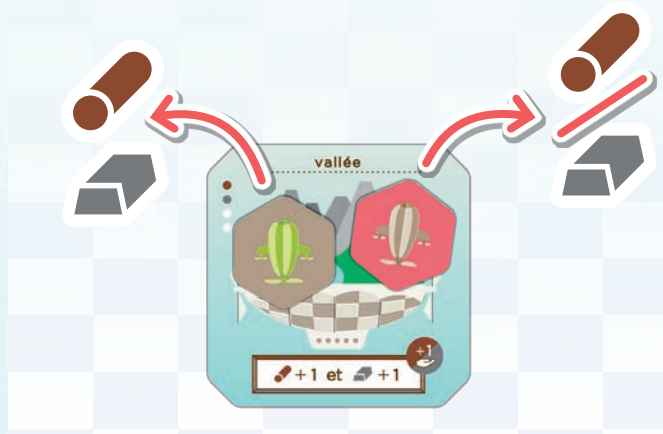
✖ Bonus d'occupation



Lorsqu'un autre joueur utilise l'effet d'un emplacement générateur de Ressources (voir page 9) contenant l'un de

vos équipages, vous pouvez choisir de recevoir le Bonus d'occupation affiché sur la tuile. Plusieurs joueurs peuvent recevoir le même Bonus d'occupation en même temps.

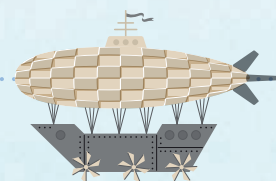
Exemple : l'équipage de Tiffany utilise l'effet de la vallée et gagne donc 1  et 1 . Puisque Fox a aussi un équipage présent sur la tuile, il peut gagner 1  ou 1 .



Note : le nombre de ressources obtenues par le joueur actif n'est pas réduit.

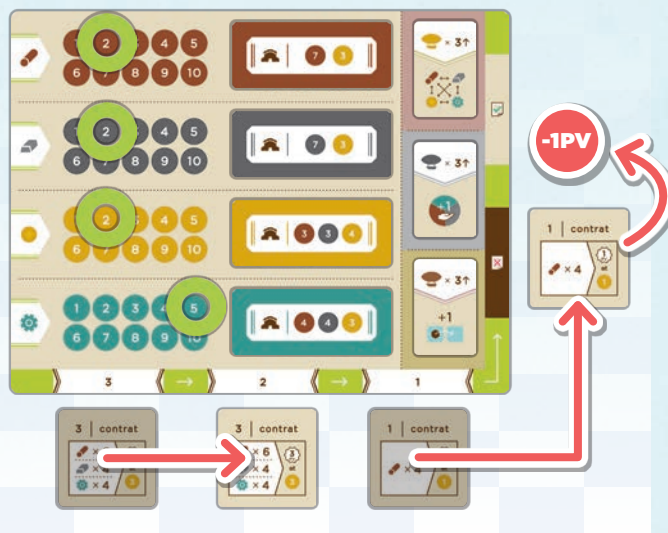
✖ Entretien

Au début de chaque nouvelle phase (excepté la première) :



- ✖ Recevez le bonus indiqué sur la tuile Bonus de phase de cette colonne. Retournez ensuite la tuile face verso.
- ✖ Retournez les tuiles Compétence se trouvant face verso sur votre entrepôt (voir *tuiles Compétence*, page 11).
- ✖ Glissez tous vos contrats en cours (en bas du plateau Entrepôt) d'une case vers la droite le long de la piste de Durée des contrats. Si un contrat était à l'emplacement 1, placez-le dans votre pile Contrats échoués.
- ✖ Perdez le nombre de Points de victoire indiqué sur chaque contrat échoué.

Exemple de Déplacement des tuiles Contrats



TUILES D'EMPLACEMENT

✕ Bureau d'architecte

Choisissez une structure sur le plateau Contributions et dépensez les ressources requises pour la construire.



Placez 1 de vos sur une case vide de la Grille des dons de la structure, puis gagnez le nombre de PV indiqué près de son icône.

Puis, si vous possédez plus de que les autres joueurs sur la Grille des dons de cette structure, placez un sur sa Case de majorité. En cas d'égalité, retirez tout présent sur la Case de majorité.

✕ Générateurs de Ressources

■ Forêt



Gagnez 3 Bois.

■ Mine



Gagnez 2 Aluminium.

■ Usine



Gagnez 2 Propulsion.

■ Vallée



Gagnez 1 Bois ET 1 Aluminium.

✕ Guilde



Payez 10 pour engager un équipage. Placez un nouveau jeton Équipage face verso (fond gris) sur la tuile Aéroport. Ce nouvel équipage ne sera activé qu'au tour suivant.

Si vos 4 équipages sont déjà en jeu, vous ne pouvez plus activer cet effet.

✕ Aéroport

Rassemblez immédiatement tous vos jetons Équipage à l'aéroport.



Les équipages non activés durant ce tour peuvent ensuite être activés normalement.

✕ Phare



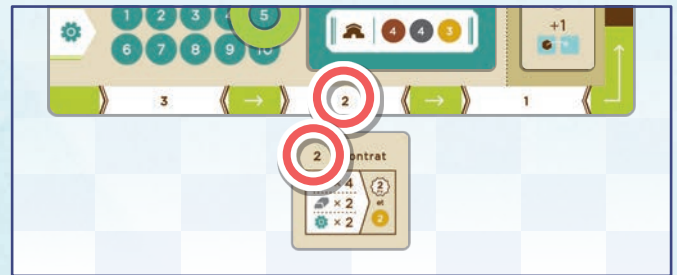
Glissez les 4 tuiles d'Emplacement d'une ligne ou d'une colonne d'une case dans la direction de votre choix. Vous pouvez ensuite utiliser cette action une deuxième fois.

Note : placez la tuile poussée hors de la grille dans l'espace vide de l'autre côté de la rangée avant votre deuxième déplacement.

✕ Marché



Prenez 1 tuile Contrat parmi celles disponibles et placez-la sous l'espace numéroté correspondant de la piste de Durée des contrats (en bas de votre plateau Entrepôt). Puis, piochez une nouvelle tuile de la pioche Contrats et placez-la face visible parmi les autres tuiles Contrat disponibles. Si la pioche Contrats est vide, elle n'est pas réapprovisionnée et il n'y a plus de nouveaux contrats disponibles.



Note : il n'y a pas de limite au nombre de contrats qu'un joueur peut posséder.

✕ Hangar

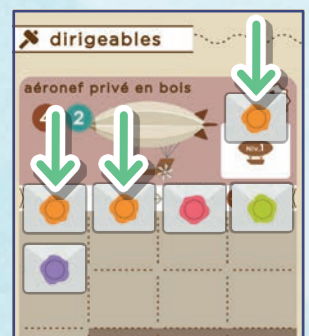
Choisissez un dirigeable disponible du plateau Contributions et payez les Ressources nécessaires pour le construire. Choisissez ensuite si vous souhaitez en faire don ou si vous préférez le vendre.



■ Faire un don

Placez 1 sur une case vide de la Grille des dons du dirigeable concerné.

Désormais, vous bénéficiez de la Remise sur don de ce dirigeable (*Voir Dirigeables, page 10*).



Gagnez le nombre de PV indiqué à côté du dirigeable. Puis, si vous possédez plus de que les autres joueurs sur la Grille des dons de ce dirigeable, placez un sur sa Case de majorité. En cas d'égalité, retirez tout présent sur la Case de majorité.

■ Vendre

Gagnez le nombre de ● indiqué par le marqueur Tarif de la piste de Tarifs du dirigeable concerné. Puis, déplacez le marqueur Tarif d'une case vers le bas. Si un marqueur atteint le bas de sa piste de Tarifs, ne le déplacez plus.

Niv.1	Niv.1	Niv.2	Niv.2	Niv.3	Niv.3
aéronef privé en bois	aéronef privé en aluminium	vaisseau résidentiel en bois	vaisseau résidentiel en aluminium	ballon cargo en bois	ballon cargo en aluminium
3	3	6	6	9	9
3	3	6	6	9	9
2	2	5	5	8	8
1	1	4	4	7	7

Note : les dirigeables touristiques 🎈 ne peuvent pas être vendus.

✂ Atelier

Payez les Ressources requises et retournez une tuile Rénovation présente sur une de vos pistes de Ressources. Mettez-la de côté, puis :



- ✂ Choisissez une tuile d'Emplacement face basique indiquant ce type de Rénovation, puis retournez-la. Cette tuile d'Emplacement est maintenant développée (voir Tuiles d'Emplacement, page 5).

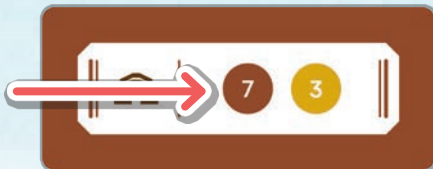
- ✂ Gagnez 3 PV.

Désormais, à chaque fois que vous activez l'effet d'une tuile développée, si l'une de vos Rénovations retournées contient le même type de rénovation que celui indiqué sur la tuile développée, vous pouvez obtenir la ressource indiquée sur son Bonus de badge.

Note : les types de rénovation figurent en haut à gauche de chaque emplacement. Vous ne pouvez plus activer l'atelier une fois toutes vos Rénovations retournées.

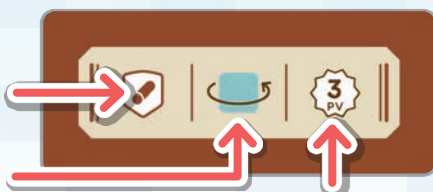
Recto

Ressources nécessaires pour la Rénovation



Verso

Badge obtenu
Retournez une tuile d'Emplacement basique



Points de victoire gagnés



DIRIGEABLES

Ces 9 modèles de dirigeable sont les seuls moyens de transport des citoyens d'Airship City. Allez-vous vendre vos dirigeables à prix d'Or pour étendre votre empire ou en faire don pour gagner des Points de victoire et la faveur des officiels municipaux ? À vous de choisir.

Note : pour construire un dirigeable de niveau supérieur, vous devez avoir placé 2 🗳 sur les cases de contribution (Grille des dons + Case de majorité) du dirigeable de niveau inférieur de même type.

■ aéronef privé en bois

Niveau	Coût	PV	Prérequis
1	4 🪵 2 ⚙️	1	aucun



Remise sur Don

Payez 1 🪵 de moins au hangar pour chacun de vos 🗳 présents sur les cases de contribution de ce dirigeable.

■ vaisseau résidentiel en bois

Niveau	Coût	PV	Prérequis
2	8 🪵 4 ⚙️	2	2x 🎈 Niv.1

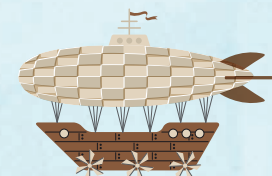


Remise sur Don

Payez 1 🪵 de moins à l'atelier pour chacun de vos 🗳 présents sur les cases de contribution de ce dirigeable.

■ ballon cargo en bois



Niveau	Coût	PV	Prérequis
3	14 🪵 7 ⚙️	3	2x 🎈 Niv.2

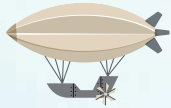


Remise sur Don



Payez 2 🪵 de moins au bureau d'architecte pour chacun de vos 🗳 présents sur les cases de contribution de ce dirigeable.

■ aéronef privé en aluminium




Niveau	Coût	PV	Prérequis
1	3  2 	1	aucun



Remise sur Don



Payez 1  de moins au hangar pour chacun de vos  présents sur les cases de contribution de ce dirigeable.

■ dirigeable touristique




Niveau	Coût	PV	Prérequis
1	2  2  2 	1	aucun

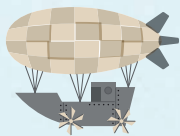


Remise sur Don



Payez 1  de moins à l'atelier pour chacun de vos  présents sur les cases de contribution de ce dirigeable.

■ vaisseau résidentiel en aluminium





Niveau	Coût	PV	Prérequis
2	6  4 	2	2x 



Remise sur Don



Payez 1  de moins à l'atelier pour chacun de vos  présents sur les cases de contribution de ce dirigeable.

■ dirigeable commercial




Niveau	Coût	PV	Prérequis
2	4  4  4 	2	2x 

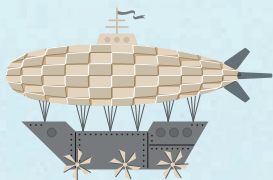


Remise sur Don



Payez 1  de moins à la guilde pour chacun de vos  présents sur les cases de contribution de ce dirigeable.

■ ballon cargo en aluminium





Niveau	Coût	PV	Prérequis
3	11  7 	3	2x 

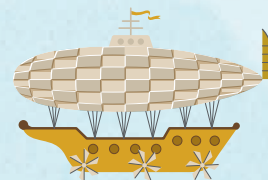


Remise sur Don



Payez 2  de moins au bureau d'Architecte pour chacun de vos  présents sur les cases de contribution de ce dirigeable.

■ ballon de croisière

Niveau	Coût	PV	Prérequis
3	7  7  7 	3	2x 



Remise sur Don

Payez 2  de moins au bureau d'architecte pour chacun de vos  présents sur les cases de contribution de ce dirigeable.



TUILES COMPÉTENCE



Si les prérequis d'une tuile Compétence de votre réserve sont remplis, vous acquérez cette compétence. Placez la tuile dans votre entrepôt sur son espace réservé, face recto visible.

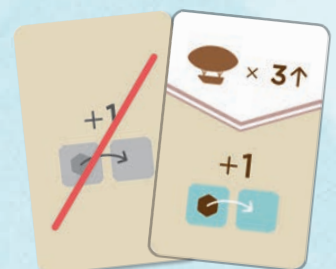
Chaque tuile Compétence ne peut être utilisée qu'une fois par phase. Retournez-la pour activer son action spéciale. Au prochain Entretien, retournez toutes les tuiles Compétence utilisées sur leur verso. Elles sont prêtes à être activées à nouveau.

✖ Vol de Longue Distance

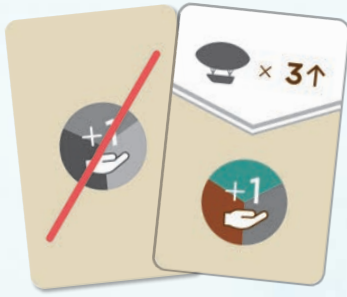
Prérequis : vous avez 3  ou plus dans les Grilles des dons des .

Effet : lorsque vous déplacez un équipage, vous pouvez utiliser cette compétence pour le déplacer d'une case supplémentaire.

Note : vous ne pouvez pas activer l'action de la tuile que vous avez sautée.



✖ Négociateur Habile



Prérequis : vous avez 3 ou plus sur les Grilles des dons des .

Effet : lorsque vous recevez un Bonus d'occupation, vous pouvez utiliser cette compétence pour obtenir une unité en plus de la ressource collectée.

✖ Marchandage



Prérequis : Vous avez 3 ou plus sur les Grilles des dons des .

Effet : vous pouvez utiliser cette compétence pour échanger 1 unité de la Ressource de votre choix contre 1 unité de n'importe quelle autre Ressource.

FIN DE LA PARTIE

À la fin de chaque manche de la phase 5, vérifiez si **une** des trois conditions de fin de partie est remplie :

- ✖ Les 9 dirigeables du plateau Contributions ont tous un sur leur Case de majorité.
- ✖ Au moins 3 structures du plateau Contributions ont un sur leur Case de majorité.
- ✖ La manche 20 est terminée.

Note : si la condition est remplie pendant la manche mais qu'elle n'est plus remplie à sa fin, continuez à jouer normalement.

CALCUL DU SCORE

Lorsqu'une des conditions de fin de partie est remplie, la partie se termine. Placez vos Contrats non remplis sur la pile Contrats échoués et déduisez leur valeur en PV de votre score. Puis, ajoutez à ce dernier les PV des Récompenses de contribution auxquelles vous avez droit.

Le joueur avec le plus de Points de victoire remporte la partie. S'il y a égalité, le joueur avec le plus de Ressources (/ / /) restantes gagne. Si les joueurs sont encore à égalité, c'est celui qui possède le plus de qui l'emporte.

✖ Récompenses de Contribution

En fin de partie, distribuez des PV additionnels aux joueurs ayant rempli les conditions correspondantes.

Note : un joueur n'est pas éligible aux récompenses auxquelles il n'a pas participé.

■ Dirigeables

dirigeables				
	1 ^{er}		2 ^e	

6 PV : le joueur qui possède le plus de sur les Cases de majorité de dirigeables.

3 PV : le joueur en deuxième place pour cette récompense.

■ Structures

structures				
	1 ^{er}		2 ^e	

4 PV : le joueur qui possède le plus de sur les Cases de majorité de structures.

2 PV : le joueur en deuxième place pour cette récompense.

■ Commerce

commerce				
	1 ^{er}		2 ^e	

2 PV : le joueur qui possède le plus de tuiles Contrat validées.

1 PV : le joueur en deuxième place pour cette récompense.

S'il y a égalité pour la première place, faites la somme des PV de première et deuxième places, et divisez équitablement le total entre les joueurs à égalité (en arrondissant à l'inférieur). Dans ce cas, les joueurs en deuxième place ne gagnent pas de PV dans cette catégorie.

S'il y a égalité pour la deuxième place, divisez équitablement le total entre les joueurs à égalité (en arrondissant à l'inférieur).